

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA
DI SMA NEGERI 1 BAUBAU**

Oleh :

**Moch. Anang Setiyawan, La Ode Kaharuddin, Harnita, Nur Endang
Nuhulima, Fatmawati Guruddin**

Abstrak

Intisari Kenyataan yang dijumpai guru dalam pembelajaran dewasa ini adalah rendahnya prestasi belajar siswa, kurangnya motivasi belajar siswa, serta kesulitan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Biasanya hal ini akan ditandai dengan adanya fakta bahwa guru dalam proses pembelajaran akan selalu menanyakan: Apakah ada kesulitan dalam proses pembelajaran? Apa penyebab kesulitan tersebut? Apakah kesulitan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik?. Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan guru dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran. Ada dua cara mengkomunikasikan yakni melalui pendengaran atau pengelihatan. Alat bantu (media) pembelajaran dapat membantu dalam kedua cara tersebut. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan apabila ada bantuan media pembelajaran.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, guru*

A. Pendahuluan

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua segi yaitu dari segi hasil dan proses pembelajaran. Dari segi hasil belajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 75% siswa menguasai materi pelajaran tersebut, sedangkan dari segi

proses pembelajaran, pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% siswa terlibat secara aktif. Kenyataan yang dijumpai guru dalam pembelajaran adalah: rendahnya prestasi belajar siswa, kurangnya motivasi belajar siswa, serta kesulitan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru dalam proses pembelajaran akan selalu menanyakan: Apakah ada kesulitan dalam proses pembelajaran? Apa penyebab kesulitan tersebut? Apakah kesulitan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik?

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan guru dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Menurut Oemar Hamalik (2008), media pengajaran lebih banyak membantu siswa dalam proses belajar. Penggunaan alat bantu pembelajaran berpusat pada siswa, sebab berfungsi membantu siswa belajar agar lebih berhasil. Sedangkan pekerjaan guru pada dasarnya adalah mengkomunikasikan pengalaman kepada siswa. Ada dua cara mengkomunikasikan yakni melalui pendengaran atau pengelihatian. Alat bantu (media) pembelajaran dapat membantu dalam kedua cara tersebut. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan apabila ada bantuan media dari pada tanpa bantuan media. Guru sadar tanpa bantuan media materi pelajaran sukar dicerna dan difahami oleh setiap siswa terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks seperti mata pelajaran matematika, fisika, dll (R. Ibrahim; 2013).

Dalam mengkomunikasikan materi yang ada dalam mata pelajaran matematika contohnya, para guru menyadari bahwa materi ini termasuk materi yang merupakan materi yang memerlukan pemahaman konsep dan perhitungan matematika yang lebih sehingga bagi sebagian siswa ada yang memiliki motivasi belajar siswa kurang. Siswa akan merasa cepat bosan jika materi yang dipelajari itu susah dicerna, maka tugas guru adalah untuk menciptakan suasana yang dapat mengurangi kebosanan. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk

mengurangi kebosanan siswa. Penggunaan media video animasi yang bergerak diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi para guru khususnya dalam pembelajaran matapelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA).

Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Baubau selama ini cenderung masih belum memaksimal penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Metode pembelajaran yang biasa digunakan masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru sehingga motivasi untuk belajar pun rendah. Pembelajaran yang seharusnya dapat memberikan pengalaman langsung dengan menekankan konsep seperti praktikum jarang dilakukan karena keterbatasan waktu, alat, bahan serta kemampuan dalam menggunakan alat. Di samping itu, ketiadaan bahan ajar lain selain buku paket yang dapat digunakan siswa belajar mandiri dan terbatasnya waktu tatap muka menambah permasalahan yang lainnya.

Keadaan seperti inilah yang menjadi gambaran pada hampir setiap sekolah, dimana ada sebagian mata pelajaran yang tidak disenangi oleh siswanya dikarenakan tingkat kesukaran atau pemahaman terhadap materi pelajarannya tinggi. Hal inilah yang harus diatasi oleh para guru yang mengampu matapelajaran ini, bagaimana menciptakan suatu suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswanya ketika sedang belajar. Disinilah diharapkan peran suatu alat bantu pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan ini.

B. Metode Pelaksanaan

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu 'medium' yang berarti segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber informasi ke penerima. Menurut Hamidjojo (dalam Setyosari & Sihkabuden, 2015) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. McLuhan memberikan batasan yang intinya bahwa media sarana yang disebut saluran, karena pada hakikatnya media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas jarak dan waktu tertentu. Kini dengan

bantuan media batas-batas itu menjadi tidak ada. Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerima pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan).

Media pembelajaran adalah sesuatu (bisa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Ada enam kategori dasar tentang media, yaitu: teks, audio, visual, video, manipulatif (objek-objek), dan orang (Smaldino, dkk., 2013). Teks merupakan media yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata yang disusun, diantaranya dalam bentuk: buku, foster, dan computer screen. Audio adalah segala sesuatu yang dapat didengar, misalnya: suara orang, musik, dan suara mesin. Visual diantaranya, terdiri dari: diagram, gambar, photo, grafik, dan kartun. Video adalah media yang menampilkan gambar bergerak, misalnya: DVD, videotape, dan animasi komputer. Kumpulan material yaitu: objek- objek dan model-model nyata.

Penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih efektif apabila dimiliki pemahaman yang mendasar tentang bagaimana proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu proses belajar mengajar. Sebagai guru diharapkan mampu memilih teknologi dan media yang tepat untuk membantu pebelajar belajar. Belajar merupakan pengembangan pengetahuan (Kustandi ; 2013).

Menurut Dryden yang dikutip Dewi Salma Prawiradilaga (2015) belajar terjadi dengan: (1) membaca sebanyak 30%, (2) mendengar 20%, (3) melihat 30 %, (4) melihat dan mendengar 50 %, (5) mengatakan 70 %, (6) mengatakan dan sambil mengerjakan sebanyak 90 % Melalui media pembelajaran, belajar paling tinggi sebanyak 50%. Seseorang yang belajar dan terlibat secara langsung dengan suatu kegiatan atau mengerjakan sesuatu dianggap sebagai suatu cara yang terbaik dan bertahan lama.

Tabel 1. Persentase Pengujian Media Pembelajaran

Metode Pengajaran	Pengungkapan Kembali Setelah 3 Jam	Pengungkapan Kembali Setelah 3 Hari
Mendengarkan	70%	10%
Mempertunjukkan	72%	20%
Memperdengarkan dan Mempertunjukkan	85%	65%

Landasan Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi menggunakan Sparkol Video Scribe dan Camtasia

Pemilihan media pembelajaran, menurut Smaldino, dkk. (2013) memiliki dasar- dasar atau landasan agar dapat mempermudah pebelajar belajar, meliputi:

- landasan psikologis
- landasan historis,
- landasan teknologis, dan
- landasan empirik.

Landasan psikologis media pembelajaran adalah rasional mengapa media itu digunakan ditinjau dari kondisi proses belajar mengajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Walaupun telah diketahui adanya pandangan yang berbeda tentang belajar dan bagaimana belajar itu terjadi, namun dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku oleh adanya pengalaman. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keterampilan atau kecekatan dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar. Pengetahuan dan pengalaman itu diperoleh melalui alat indera pebelajar karena itu diperlukan rangsangan (menurut teori behaviorisme) atau informasi (menurut teori kognitif) atau pengalaman (menurut teori konstruktivisme), sehingga respon terhadap rangsangan atau informasi atau lingkungan yang telah diproses itulah hasil belajar diperoleh. Proses belajar terjadi secara individual sehingga apa yang terjadi pada pebelajar A dan pebelajar B terhadap rangsangan/informasi/pengalaman yang sama, tidak pernah menghasilkan perolehan belajar yang sama pula. Upaya yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran adalah menyediakan rangsangan / informasi / pengalaman yang ditata dan diorganisasikan dengan cara yang bermacam-macam

agar pebelajar yang memiliki kondisi dan karakteristik yang berbeda-beda dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Penyediaan informasi dan pengalaman belajar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir pebelajar.

Landasan historis media pembelajaran Yang dimaksud dengan landasan historis media pembelajaran adalah rasional penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep istilah media digunakan dalam pembelajaran.

Sedangkan Landasan teknologis media pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi pebelajar. Pada prinsipnya suatu media akan memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh pebelajar yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran, yaitu:

- a) Meningkatkan produktivitas pendidikan (can make education more productive).
- b) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual (can make education more individual).
- c) Memberikan dasar lebih ilmiah pada pembelajaran (can give instruction a more scientific base).
- d) Pembelajaran lebih mantap (make instruction more powerful)
- e) Proses pendidikan menjadi lebih langsung/seketika (can make learning more immediate)
- f) Akses pendidikan menjadi lebih merata/sama (can make access to education more equal)

Landasan empirik media pembelajaran Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara pengguna media pembelajaran dan karakteristik pembelajaran dalam menentukan hasil belajar pebelajar. Artinya pebelajar akan mendapatkan keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya.

Dengan melihat pada dasar-dasar pemilihan media pembelajaran diatas maka pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan sparkol dan camtasia cukup untuk memenuhi semua kriteria diatas.

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi menggunakan Sparkol Video Scribe

Sparkol adalah software yang biasa digunakan dalam membuat video animasi sebagai pendukung media presentasi. Perangkat lunak ini memberikan keunggulan dalam membuat presentasi dengan memungkinkan pengguna untuk hanya fokus pada isi presentasi. Untuk membuat video animasi yang baik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Tema yang sesuai mengenai apa yang akan disampaikan
2. Pilihan gambar atau animasi yang sesuai dengan tema apa yang akan dibawakan
3. Pemilihan warna background
4. Efek animasi apa yang akan kita pakai sebaiknya disesuaikan dengan audience (dengan siapa presentasi akan disampaikan) ini akan menentukan tingkat formal tidaknya video scribe yang akan dibuat.
5. Pemilihan font dalam video animasi sparkol
6. Content atau isi yang akan disampaikan dalam video scribe (text atau animasi apa saja yang akan digunakan dalam video)
7. Sesuaikan durasi video dengan materi yang disampaikan

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi menggunakan Camtasia

Camtasia adalah software (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation. Camtasia ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop komputer. Software ini bias kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan elearning Dalam software ini terdapat empat navigasi utama yang perlu kita pahami agar kita dapat menggunakan dan memahami software ini, navigasi utama tersebut adalah :

1. Record (berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop computer) Camtasia dapat merekam screen yang ada pada desktop, ini berfungsi apabila kita akan membuat suatu video tutorial yang bahan-bahan utamanya terdapat pada desktop komputer. Kita bisa merekam kegiatan

browsing kita diinternet untuk kemudian kita jadikan video tutorial. Kita juga bisa merekam program atau aplikasi lain yang ada dikomputer kita.

2. Edit (berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada desktop computer)
3. Produce (berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta di edit sebelumnya) Share (berfungsi sebagai finishing atau hasil akhir dari ketiga poin diatas, kita bisa
4. share hasil record yang telah dibuat ke dalam bentuk CD, DVD, MPEG4, IPOD, IPON, atau menyimpannya kedalam blog atau web yang kita punya)

Melihat semua keunggulan yang dimiliki oleh software ini, maka pembuatan media pembelajaran akan semakin menarik, disamping itu juga cara pembuatannya sangatlah mudah untuk dipelajari.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan diawali dengan menginstal aplikasi pendukung yaitu Camtasia 7.0 dan Sparkol video scribe ke laptop masing – masing peserta, kemudian pemberian materi oleh tim pengabdian, dimana materi pertama berisi penjelasan tentang teori dasar penggunaan Camtasia 7.0 dan Sparkol dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan keterampilan guru atau tenaga pengajar dalam membuat materi bahan ajar berbasis multimedia. Materi selanjutnya adalah pembuatan materi yang diberikan tutor, yang sebelumnya peserta pelatihan dibekali dengan modul pelatihan yang telah dibagikan sebelumnya, serta tutor melakukan pendampingan kepada peserta apabila ada kesulitan dalam membuatnya.

D. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi bagi guru di SMA Negeri 1 Baubau ini berjalan dengan sukses dan baik. Pengenalan Pembuatan Multimedia Pembelajaran berbasis video animasi Menggunakan Camtasia 7.0 dan Sparkol video scribe menjadi salah satu ketrampilan tambahan dan ilmu bermanfaat bagi peserta baik guru atau tenaga pengajar di SMA Negeri 1 Baubau yang mengikuti pelatihan ini. Kendala awal

yang dijumpai dilapangan adalah mengenai dasar-dasar pemahaman mengenai pembuatan media berbasis komputer yang perlu ditingkatkan lagi terutama untuk pelatihan pengabdian masyarakatnya berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2012). Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan 5.Menengah. Jakarta
- Depdiknas. (2012). Pengembangan Sistem Pendidikan Tenaga Kependidikan Abad ke -21. Jakarta ; Depdiknas.
- Dewi Salma Prawiradilaga (2015). Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Predana Media Group
- Hamidjojo, S. (2015). Perkembangan Media dan Teknologi Pendidikan. Bandung: PPSP
- Kustandi, Cecep dan Sucipto, Bambang. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta ; Ghalia Indonesia.
- Oemar Hamalik. (2008). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. (2013). Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, Sharon E, dkk. (2013). Instructional Technology and Media for Learning. Pearson Merrill Prentice Hall. Ohio.